XBOX 360

取扱説明書

警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体、Kinect® センサー、アクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。詳しくは **www.xbox.com/support** をご覧ください。

健康についての重要な警告: 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣 (けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。**このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。**

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

・テレビから離れる

・画面の小さいテレビを使う

・明るい部屋でゲームをする

・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (http://www.cero.gr.jp) をご覧ください。

目次

ブラッククリスマス 02
XBOX LIVE 03
操作方法 03
ゲームプレイ 04
ゲームオプション 15
ポーズメニュー 16
「姿なきプレデター」オンライン 17
カスタマーサポートと保証 25

ブラッククリスマス

ブルース・ウェインがゴッサムに戻ってまもなく 2 年。犯罪率はうなぎのぼりだというのに、腐敗しきった警察の腰は重い。治安の維持と悪しき者への公正な裁きに孤軍奮闘する我らがヒーローだったが、まだまだ修行の身。研ぎ澄まされたダークナイトとなる日は遠く、今は自らの感情のコントロールに苦しみ、一匹狼を貫こうと意固地になっている…

バットマンの標的、ローマン・シオニス (別名ブラックマスク) はゴッサム・シティの裏社会の大半を牛耳る犯罪組織の黒幕。シオニスを追い求め、長く辛い一日を終えたヒーローはウェイン邸に戻る。今夜はクリスマスイブ、執事のアルフレッドとクリスマスイブを静かに過ごす予定だ。ところが、事態は一変する。激しい雪嵐が、不穏な気配を連れてゴッサム・シティ全域を覆いつくそうとしていた…

XBOX LIVE

Xbox LIVE® を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、http://www.xbox.com/ja-JP/liveを参照してください。

XBOX LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE メンバーシップに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/ja-JP/liveをご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および www.xbox.com/familysettings をご覧ください。

操作方法

Xbox 360 コントローラー

移動	L
周囲を見回す	R
ダッシュ / 回避	A (長押し) / A,A
攻撃	X
マント・スタン	B
カウンター	Y
捜査ビジョン	LB
グラップネル・ガン	RB
ガジェットで狙う (長押し)/ バットラング速射 (早押し)	LT
しゃがむ/ガジェット使用	RT
ガジェットを選択	
ミッション・インターフェース	BACK
ポーズ	START
視点を戻す	L
ズーム	R

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

ゲームプレイ

画面表示

1. 経験値 (XP): 画面左上に表示されるグリーンのバーは、バットマンが獲得した経験値 (XP)を示しています。経験値は犯罪者を倒すことなどで獲得でき、バーが一杯になると、ウェインテックからアップグレードを購入できます。

2. ライフ/アーマー: 経験値 (XP) の下に表示されるブルーのバーは、バットマンのライフを示しています。ウェインテックメニューからアップグレードを購入すると、バットスーツに新たなアーマーを追加でき、銃撃や近接攻撃に対する防御性能を高められます。

3. コンパス: 画面上部にはコンパスが表示されます。コンパス上にウェイポイントが現れ、目標までの道のりを示します。

4. ガジェット: バットマンの使用する様々なガジェットは、画面左下に表示されます。ストーリーが進むにしたがって、新たなガジェットが解除されていきます。

5. 照準: バットマンがつかむことができる物が近くにある時や、手動でガジェットの狙いを定める場合には、画面に照準が表示されます。

戦闘

バットマンは生き延びるために、トレーニングの成果と鋭い直感を総動員して敵を倒さねばなりません。Ⓧ ボタンで敵を攻撃します。

カウンター攻撃

バットマンを攻撃しようとしている敵の頭上には、稲妻のアイコンが表示されます。アイコンが消える前に、Ⓨ ボタンを押して、敵を迎え撃ちましょう。

スタン

マントで敵の目をくらますには、Ⓑ ボタンを押します。バットマンは、敵が戸惑っているすきにその頭上に飛び降りたり、空中から攻撃したり、グラップネル・ガンを使って素早く逃げることができます。攻撃する前に必ず目くらましを仕掛けなくてはならない敵もいます。

ガジェットの速射

バットラング速射	LT (押す)
バットクロー速射	LT + Ⓨ ボタン
爆破ジェル速射	LT + Ⓧ ボタン
衝撃起爆装置速射	LT + Ⓑ ボタン
グルーボム速射	RT RT

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

回避

左スティックを動かして素早く Ⓐ Ⓐ ボタンを連打すると、敵を飛び越えたり、身を投げ出したりして攻撃をかわすことができます。

コンボ

攻撃、カウンター攻撃、ガジェット使用、スタン、回避などを、途中で攻撃されたり、狙いを外したりすることなく連続して行うと、コンボが成立します。コンボは戦闘から得られる経験値 (XP) を倍増させます。バットマンのライフバーの下に表示されるのが現在のコンボ数です。バットマンが攻撃されたり、次の攻撃までの間が空きすぎると、コンボは無効になります。

捜査ビジョン

LB を押すと、いつでも捜査ビジョンを起動できます。捜査ビジョンはバットマンにもうひとつの視覚を与えてくれるため、敵や隠し場所、構造的な弱点を見つけ出すことができます。

ガーゴイルや格子などの隠し場所のほか、防犯カメラやセキュリティドアなどの重要な対象物は、オレンジ色で表示されます。武器を持っている敵はオレンジ、持っていない敵はブルーで表示されます。構造的にもろく、バットマンが突破もしくは破壊できる壁は半透明で、その上に「爆発」アイコンが重ねて表示されます。

捜査ビジョン使用中は、敵の装備や武器、セキュリティシステムやドアロックを制御するコントロールパネルの機能など、敵や対象物を攻略するのに役立つ情報を得ることもできます。

スキャン

特定の状況で LB を長押しすると、その場所をスキャンして手掛かりを探すことができます。証拠を分析したり、手の届かない場所にあるエニグマ・データパックに目印をつけたりして、後で探しに戻った時に利用しましょう。

犯行現場

ゴッサム市警は、不審死の調査のため、ゴッサム・シティ全域に犯行現場を設置しました。バットマンは、犯行のヒントを得るためにエリアを捜索し、Ⓐ ボタンを長押しすることで一連の出来事を再現することができます。LT 長押しで再現を巻き戻し、RT 長押しで早送り、調査のヒントを得るための犯行現場を精査できます。

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

姿なきプレデター

ゴッサムを離れている間、バットマンはトレーニングを重ね、暗がりから襲いかかり、敵を恐怖のどん底に陥れる達人となりました。今夜、その技と道具の真価が問われることとなります。

ヴァンテージ・ポイント

ゴッサムの監視に目を光らせる ガーゴイルたちは、敵に気づかれることなく様子を探るのに絶好のスポットです。捜査ビジョンに切り替えた状態で、ヴァンテージ・ポイント上にしゃがみ込めば、最も効果的に敵を倒す方法が見えてくるはずです。

警告: ヴァンテージ・ポイントに潜むバットマンを探知できる、サーマルスキャナーを装備している敵もいます。

コーナー・カバー/ コーナー・カバー・テイクダウン

バットマンはコーナー・カバー状態の時に、気づかずに接近してくる敵を倒すことができます。しゃがみながら Ⓐ ボタンで身を隠し、Ⓨ ボタンでテイクダウンを発動します。

サイレント・テイクダウン

敵の仲間に気づかれずに気絶させるには、RT を長押しして身をかがめ、標的の背後に忍び寄ります。攻撃可能なベストポジションについたら、Ⓨ ボタンを押してテイクダウンを発動します。

ノックアウト・スマッシュ
サイレント・テイクダウンの途中で Ⓧ ボタンを押すと、即座に敵を気絶させることができます。ただし、この動きは大きな音を伴うため、周囲の敵を引き寄せることになります。

ダブル・テイクダウン
こちらに気づいていない2人の敵の背後に音を立てずに忍び寄り、Ⓨ ボタンを押して頭を互いに打ち付けさせ、2人同時に気絶させます。

インバーテッド・テイクダウン
バットマンがガーゴイルの上から敵を見つけたら Ⓨ ボタンで不意打ちを食らわせましょう。この攻撃は音を立てるため、周囲の敵を引き寄せることになります。移動の準備を忘れないように！

格子テイクダウン
床や通気口の格子の下に隠れている際に、何も知らない敵が通りかかったら Ⓨ ボタンを押して飛び出し、気絶させてやりましょう。この動きは大きな音を伴うため、他の敵を引き寄せ、敵は格子を調べ始めます。

レッジ・テイクダウン
へりからぶら下がった状態で Ⓨ ボタンを押し、手を伸ばして上の通路にいる敵を捕まえ、通路の外へ引きずり出して気絶させます。この動きは大きな音を伴うため、周囲の敵を引き寄せることになります。

ハンギング・レッジ・テイクダウン
バットマンが敵の頭上にあるへりや手すりの上にいる場合は、そこから降下して、音を立てずに脚で敵を窒息させ、気絶させることができます。

ウィンドウ/木製の壁テイクダウン
窓やもろくなった壁の裏側に敵がいることに気づいたら、窓や壁を打ち破って、敵を即座に気絶させることができます。この攻撃は非常に大きな音を伴うため、周囲にいる敵全員を引き寄せることになります。

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

ヒント: 音の出ない攻撃は、サイレント・テイクダウン、コーナー・カバー・テイクダウン、ハンギング・レッジ・テイクダウンのみです。これら以外のテイクダウンを行う場合は、直ちに移動できるよう準備しておきましょう。

ナビゲーション

今いる場所を通り抜けたい時は Ⓛを使います。移動中に Ⓐ ボタンを長押しするとバットマンが走り出します。走っている途中で障害物に出くわすと、自動的に飛び越えたりよじ登ったりします。

グライド

バットマンのマントは長距離の滑空を可能にするために設計されています。空中で Ⓐ ボタンを長押しするとマントが開き、左スティックで降下を操作することができます。

ダイブボム

滑空中に RT を長押しすると、バットマンがまっすぐ急降下してスピードを上げ、高度が上がります。より長距離を滑空することができ、無防備な敵に強烈な一撃を食らわせることができます。

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

グラップネル・ガン

グラップネル・ガンはバットマンの移動スキルに欠かせない道具です。RB を押すだけで、バットマンはすぐに近くのへりにグラップリング (フックを引っ掛ける) してよじ登ります。グラップリング中に B ボタンを押せば、いつでもフックを外すことができます。ダイブボムやグライドと併用すれば、かなりの長距離を地面に触れずに移動できるようになります。

スライド

走っている途中で RT を押すと、バットマンがスライドキックを行います。スライドは、狭いすき間を通り抜けたり、通気口のカバーを素早く外したり、戦闘を開始する時などに使えます。

ドロップアタック

バットマンが敵より高い位置にいて、敵の頭上にバットシンボルが表示されている場合は、ドロップアタックが可能です。シンボルが現れたら X ボタンを押し、敵の上に飛び降ります。

グライドキック

滑空中やヴァンテージ・ポイントにいる時に、敵と一定の距離まで近づいたらグライドキックを放つチャンスです。

敵の頭上にバットシンボルが現れたら、X ボタンを押しましょう。これにより、バットマンが自動的に降下し、敵を攻撃します。

ガジェット

バットマンは、犯罪と戦うための技術を集結した武器工場を持つことでも知られています。生き延びるには、バットマンのガジェットを正しく使いこなすことが不可欠です。ゲーム開始時に持っているガジェットはわずかですが、特定の敵を倒したり、サイドミッションをクリアしたり、ウェインテックからアップグレードを購入すれば、新たなガジェットを入手することができます。ガジェットは、方向パッド ✣ で選択できます。

バットラング

バットマンのシンボルとも言えるこの武器は、敵の目をくらませたり、手の届かない場所にある物体に投げつけたりするのに使用します。LT を長押しして狙いを定め、RT を押して投げつけるか、LT を押して速射します。バットラングは3つまで連投できます。

リモコン・バットラング

リモコン・バットラングは、スイッチや手の届かない位置にある物体を狙い撃ちするのに便利です。飛行中のバットラングのスピードや方向をコントロールできます。アップグレードすると、弧を描いて元の位置に戻り、敵を背後から攻撃できるように設定できます。

自動レベル	RB
ブレーキ	LT
加速	RT
U ターン	LT + RT

バットクロー

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

バットクローは、主に手の届かない位置にある物体に接触し、バットマンの下へ引き寄せるのに使われます。LT を長押しして狙いを定め、RT を押して発射します。LT と Y ボタンでバットクローを速射します。アップグレードにより、銃を構えた敵から武器を奪えるようになります。

爆破ジェル

爆破ジェルは、敵を一時的に無力化したり、構造的にもろくなった対象物を破壊するのに使用します。LT を長押しして狙いを定め、RT を押して 1 発分のジェルを噴射します。ジェルを爆発させるには、LT を長押ししながら RB を押します。同時に 3 発分まで起爆することができます。

暗号シーケンサー

暗号シーケンサーは、暗号化された無線通信を解読したり、保安コンソールをハッキングしたり、電子制御されたドアロックを開錠したりするのに役立ちます。LT を長押しして狙いを定め、RT を押してガジェットを配置します。その後、左スティックと右スティックを使ってシーケンサーを操作します。

スモークペレット

スモークペレットは周囲に煙を充満させ、方向感覚を麻痺させます。バットマンは、その隙をついて銃撃から逃れたり、敵の集団を混乱に陥れることができます。LT を長押しして狙いを定め、RT を押してペレットを投げるか、RB でバットマンの足元にガジェットにペレットを落とします。

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

遠隔クロー

遠隔クローは、新たな道を切り開くのに使用できます。LT を長押しして狙いを定め、RT を押して2つのアンカー・ポイント間に綱を渡すか、RB を押して手動で両方の標的を選びます。遠隔クローで、2人の敵同士を激突させたり、敵に爆発性の物体をぶつけることもできます。遠隔クローをアップグレードすると、バットマンが綱の上を歩いたり、滑り降りる間にテイクダウンを行えるようになります。さらにアップグレードすれば、バットマンがヴァンテージ・ポイントの上から敵をぶら下げることもできます。綱の耐荷重には限界がありますが、アップグレードで増やすことができます。

衝撃起爆装置

このガジェットは、敵を一時的に混乱させるのに使用します。LT と B ボタンを押して速射すると、わずかに遅れて爆発し、効果半径内にいる者をすべて気絶させます。

アップグレードにより、気絶の持続時間と効果半径が増えます。

グルーボム

1 人の敵を拘束するのに使います。さらに、グルーボムに含まれる独自の化学成分により、水に浮かぶ仮の足場を作ることができます。LT を長押しして狙いを定め、RT を押して投げます。

かく乱器

かく乱器は、銃器やシグナルジャマー、ガンケースを遠隔で無効化するのに使用します。LT を長押しして狙いを定め、RT を押して標的を無効化します。

2 回まで連続で使えますが、その後は充電が必要です。

アップグレードすると、地雷とプレデター部屋のスピーカーも無効化できるようになります。

ショックグローブ

電源の入っていない発電機やその他の装置に電源を供給し、バットマンが新たなエリアを探索できるようになります。装置を充電するには、アイコン表示に合わせて A ボタンを長押しします。敵に非致死性のショックを与えるのにも使えます。戦闘中にアイコンが表示されたら、L+R を長押ししてグローブを起動し、X ボタンを押して電流を帯びた一撃を食らわせます。

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

バットコンピューター

BACK ボタンを押せば、いつでもバットコンピューターにアクセスできます。ここからウェイポイントを設定したり、登場人物に関する書類を見直したり、ウェインテックにアクセスしてガジェットのアップグレードやスキルを入手できます。バットコンピューターの 5 つの主要機能を切り替えるには、LB / RB を押します。

マップシステム

バットマンは、高度な衛星技術によってゴッサム・シティの全ての場所へのルートを把握しています。現在の目標やサイドミッションへのウェイポイントを目で見て確認することができ、カスタムウェイポイントを設定することができます。カスタムウェイポイントを設定するには、地図上の任意のエリアをハイライトした上で Y ボタンを押します。バットマンのコンパスの上に現れた白い目印が道案内となり、カスタムウェイポイントの上空にバットシグナルも現れます。

最重要指名手配

バットマンはここで、ゴッサム・シティ全域に広がるミッションに関するすべての最新情報にアクセスできます。これらの情報は、バットマンが追跡しなくてはならない、様々な犯罪組織のトップごとに分類されています。

最重要指名手配の各ファイルには、バットマンがそれまでに発見したミッションが表示されたマップが付いています。発見済みのミッションがハイライトされた状態で、Y ボタンを押してウェイポイントに設定することで、現在のミッションにします。

ダークナイト・システム

自身の鍛錬に余念がないバットマンは、4 つの主要項目における自己評価プログラムを作り上げました。これらのチャレンジをクリアして、ウェインテック・ツリー内のアップグレードを解除します。すべてのチャレンジをクリアすれば、ストーリーモードとチャレンジモードで使用できる新しいスーツが解除されます。

ウェインテック

ウェインテックのインターフェイスを通じて、バットマンは戦闘で得た経験値 (XP) を使って新たなスキルやガジェットのアップグレードを購入できます。経験値バーが一杯になるごとに、ウェインテックからアイテムを 1 つ入手できるようになります。

アイテムは、ダークナイト・システムのチャレンジをクリアするとウェインテック・ツリーの中で解除され、ゲームの進行に伴い新たなガジェットが手に入ります。

データベース

バットマンは、データベースに、これまでの犯罪や犯罪者や調査に関するメモを保存します。ゴッサム・シティに関する情報をさらに知りたい時にはこのページにアクセスしてください。

メインメニュー

新しいゲーム/ストーリーを続ける

「バットマン：アーカム・ビギンズ」を最初からプレイするか、最後にセーブしたポイントからゲームを再開するかを選んでください。

警告: 「バットマン：アーカム・ビギンズ」は特定のポイントで自動的にゲームをセーブします。画面にオートセーブのアイコンが表示されている時は、本体の電源を切ったり、ディスクを取り出したりしないでください。

統計

プレイに関する統計データをチェックし、ゲームの進行状況を確認しましょう。

チャレンジモード

バットマンの能力を試すために作られたチャレンジに挑戦しましょう。ストーリーが進行するにつれ、追加のチャレンジが解除されていきます。

ランキング・チャレンジ: ディファイアーなしでバットマンのチャレンジに挑戦しましょう。

カスタム・チャレンジ: マップを選択したら、複数のモディファイアーを追加して、自分だけのチャレンジを作成します。

キャンペーン: マップごとに使用するモディファイアーをよく考え、数々の過酷なチャレンジをクリアします。キャンペーン終了時にモディファイアーを使い切っている必要があります。

戦闘トレーニング: 上級テクニックが中心のトレーニングセッションです。

ストーリー

現在プレイ中のゲームのストーリーの進行状況を確認してみましょう。

キャラクター・トロフィー
ゲームの進行に伴い解除されるキャラクターの 3D モデルを見てみましょう。

オプション
設定変更や、操作方法の確認ができます。詳しくはオプションのページをご覧ください。

新しいゲーム +
1 回目の「バットマン：アーカム・ビギンズ」通しプレイで獲得したアップグレードを使って新しいゲームを開始するには「新しいゲーム +」を選択します。開始時にガジェットはすべてそろっていませんが、一度手に入れれば、通しプレイで解除したガジェットのアップグレードを使うことができます。敵は新たな形態で登場し、ゲーム全体の難易度もアップしています。このオプションを解除するには、ノーマル、ハードのいずれかの難易度で、最低一度は本編を最後までプレイする必要があります。

アイ・アム・ザ・ナイト
ハードコア専用。ストーリーを初めからプレイし、一度でも死ぬと最初からやり直しとなるモードですおしまいです。このオプションを解除するには、新しいゲーム + でメインストーリーをクリアする必要があります。覚悟はいいですか？

コンセプトアート
背景やキャラクターの設定資料を見てみましょう。ゲームの進行に伴って、またはチャレンジモードでトロフィーを獲得すると解除されます。

WBID
WBID (Warner Brothers ID) があれば当社のウェブサイトやアプリに簡単にアクセスできるため、コンテンツをよりお楽しみいただけます。

確認可能な E メールアドレスで WBID に登録し、ゲームで使える独占コンテンツを解除しましょう！

WBID に関する詳細情報はウェブサイト http://wbid.warnerbros.com へどうぞ。

オンライン
「バットマン：アーカム・ビギンズ」のオンラインプレイを開始するには、このオプションを選択します。詳細については「姿なきプレデター」オンラインの章をご覧ください。

インゲームストア
「バットマン：アーカム・ビギンズ」のインゲームストアのダウンロードコンテンツを見ることができ、購入できます。

クレジット
「バットマン：アーカム・ビギンズ」のクレジットが表示されます。

ゲームオプション

上下カメラ操作を反転: カメラを上下に動かす際の操作を反転させます。

左右カメラ操作を反転: カメラを左右に動かす際の操作を反転させます。

飛行時の操作方向を反転: バットマンが滑空する時の操作を反転させます。

バットラングの操作方向を反転: リモコン・バットラングを操縦する際の操作を反転させます。

カメラサポート: カメラサポート機能を使用する場合に選択してください。

ヒント: ゲーム中表示されるヒントの表示/非表示を選択します。

データ保存機器: セーブ データを保存するデータ保存機器を選びます。

オーディオオプション

サウンド出力選択: ヘッドフォン、テレビ、ステレオ、またはホームシアター用にサウンド出力を最適化します。

字幕: 字幕の表示/非表示を選択します。

SFX ボリューム: 効果音の音量を調整します。

BGM ボリューム: 「バットマン：アーカム・ビギンズ」のサウンドトラックの音量を調整します。

ダイアログボリューム: ゲーム内の会話の音量を調整します。

ポーズメニュー

プレイ中に START ボタンを押すと、いつでもポーズメニューを開くことができます。

再開
現在進行中のゲームに戻ります。

ゲームオプション
操作や画面の明るさの設定を変更します。

オーディオオプション
音量や字幕の設定を変更します。

操作方法
ゲームの基本操作を確認します。

再スタート
最後にセーブしたチェックポイントからゲームを再開します。

終了
ゲームを終了し、メインメニューに戻ります。セーブされていないゲーム進行は全て失われます。

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

「姿なきプレデター」オンライン

アーカムシリーズ初のオンラインモードです。「バットマン：アーカム・ビギンズ」では、バットマン、ロビン、エリート、ジョーカー、またはベインとして、他のプレイヤーと対戦できます。今回、バットマンとロビンはかつてない苦境に立たされます。敵陣営のエリートはそんじょそこらのチンピラとは一線を画す、屈強かつ頭脳明晰で冷酷無比なプロであり、特殊な装備で完全武装しています。

エリートが勝利するには、バットマンとロビンを回避しながら味方以外の陣営を消耗させて倒す必要があります。ヒーローは、様々なテイクダウンを駆使しつつ、その最中に捕らえられることなく、敵を十分に威嚇します。自ら戦闘に参加したがるジョーカーとベインを最初に受け入れたプレイヤーは、彼らのパワーを行使できるようになります。

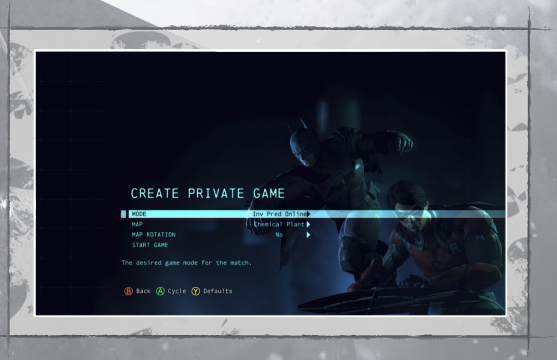
マッチをプレイする

マッチに参加（クイック マッチ）:

このオプションを選択してゲームを探すか、見つからない場合は新しいロビーを開始します。

プライベートマッチを作成（プライベートゲーム作成）:

カスタムのマルチプレイヤーロビーを作成します。招待できるのはフレンドのみ、マップの設定、マップの回転をオンまたはオフにできます。



HUD

1. 武器と弾薬
装備中の武器、弾薬、残りのフラググレネードを表示します。

2. ガジェット
現在使用可能な能力とクールダウンを表示します。

3. コントロールポイント マーカー
有効なコントロールポイントの方角と現在地からの距離を示します。

4. 威嚇ゲージ
バットマンとロビンの勝算を表します。

5. 弾薬箱インジケーター
最寄りの弾薬箱の方角と現在地からの距離を示します。

6. マッチタイマー
残り時間を表示します。

7. エリートチーム アイコン
各チームの生きているプレイヤーの数、残った増援の数を示します。

8. テイクダウン メッセージ
倒したエリートの数とヒーローのテイクダウンの数を示します。

9. ダッシュ スタミナバー
あとどれくらいダッシュできるかを示します。

10. グレネード インジケーター
危険度の高い敵のフラググレネードを知らせます。

11. ダメージ方向インジケーター
攻撃してくる敵の方角を表します。

12. スーパーヴィラン出現ポイント
プレイ可能なスーパーヴィランの出現ポイントの方角と現在地からの距離を示します。

エリートとしてプレイする
エリートは、バットマンとはわずかに異なる戦略と操作方法で戦います。バットマンの操作方法は前の項目をご覧ください。

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

ダッシュ

短距離をダッシュするには Ⓐ ボタンを押すか長押しします。Ⓐ ボタンを放すと止まります。ダッシュメーターは徐々に回復します。

カバー

Ⓑ ボタンでカバー体勢を取り、Ⓡ でかがむか飛び出し、RT でカバー状態から発射します。Ⓑ ボタンを押しながら Ⓛ を使えば、素早くカバー体勢を取ることができます。

特殊視野

特殊視野をオンにするには LB を押します。特殊視野で、ヒーローやエリートを見つけることができます。

注意: 長時間の使用後は、再び特殊視野を使う前にフル充電する必要があります。

ジョーカー一味の能力

1. ダブルネイルガン: ネイルガンを両手に一丁ずつ装備し、絶大な攻撃力を発揮できます。

2. あれれ？ 死んじゃった！: 犯罪界の道化王子自らが作ったブービートラップ付きのパッケージを投下できます。敵に及ぼす影響？それは見てのお楽しみ。気持ちのいいものではありません。

3. 爆弾飛行船: 無線のリモコン爆弾飛行船を操縦できます。Ⓐ を押したり、敵からの攻撃でダメージを受けすぎたり、敵やマップ上の敵や物に接触すると、飛行船は爆発します。

ベイン一味の能力

1. 超音波パルス: 音速衝撃波を放出し、効果半径内にいる敵プレイヤーを一時的に気絶させます。

2. UAV: 遠隔操作式の UAV ドローンを配備します。マップ上に UAV を飛ばして敵を攻撃することができますが、設定時間が過ぎると自爆するか、敵の攻撃を受けます。

3. タクティカルダート: どんな状態の地面にもくっつけることができます。地雷のように配備することができ、敵が近くを通ると爆発し、追跡ビーコンで近辺の敵にダメージを与えます。戦場では、たとえ壁の向こうにいても敵の位置を追跡できるようになります。

スーパーヴィランとしてプレイする

犯罪界の道化王子ジョーカー、あるいはバットマン最大の敵ベインとして参戦します。

犯罪界の道化王子、バットマンの宿敵ジョーカーとして参戦します。短距離でも遠距離でも高い破壊力を持ち、悪党のエリートキャラクターのようにプレイできます。

エース・オブ・スペード

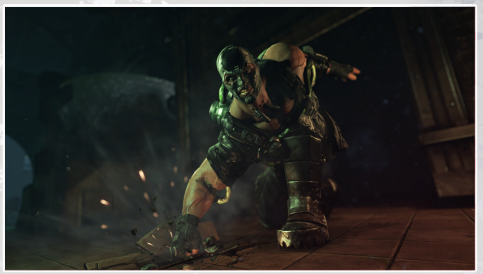
驚異的なパワーと精度を誇るジョーカーの主要武器で、一撃で敵を倒すことができます。

キング・オブ・ハート

ジョーカーのサブ武器が爆発物を乱射します。

ジョイブザー

ジョイブザーでパワーアップしたジョーカーの格闘攻撃で敵を処刑します。



バットマン最大にして最恐の敵、ベインとして参戦します。ベインの機動力は極めて高く、ヒーローのようにプレイできます。

グランドスラム

ベインの格闘攻撃で、周囲にいる複数の敵を倒すことができます。

スロー/スマッシュ

テイクダウンと同等のベインの技で、敵をつかんで投げたり、ヒーローに対しては特殊な処刑を行うことができます。敵のエリートを投げて、それが他の敵に当たれば倒すことができます。

ロケットランチャー

ベインもロケットランチャーを装備、発射することができます。

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

カスタマイズ

装備を設定すれば、武器、能力、外観などをラウンドとラウンドの間にロビーで素早く変更できます。バットマンまたはロビンとしてプレイする際はスキン 1 種類を選択できます。ジョーカーまたはベイン側のエリートとしてプレイする場合は、最高の総合レベルで装備の構成を最大 5 つまで設定することができます。ギャングエリートの装備として、武器を 1 つ、陣営の能力を 2 つ、コスチュームのフルセットを 1 つ選ぶことができます。

ペンギンのブラックマーケット

経験値を獲得すると、ペンギンのブラックマーケットで使えるアーカム・クレジットも手に入ります。プレイヤーは現実の通貨でアーカム・クレジットを購入することもできます。様々な大きさのコブルポット・コンテナがあり、1 ラウンドのみ使用できる消耗品およびギャングのコスチュームなど、陣営の XP では入手できないアイテムがランダムに入っています。

オンラインオプション

エリートの操作方法

エリート操作方法とオプションを設定します。

進行状況

プレイすればするほど、キャラクターのパワーと柔軟性がアップします。これは、総合レベルと各ヴィラン陣営に反映されます。

総合 XP

どの陣営でプレイしても XP は増えます。このタイプの XP で、ヒーローのガジェットおよびガジェットのアップグレード、スキン、装備スロット、エリートでプレイする際の特殊視野アップグレードが解除されます。武器の熟練度は、排除したエリート、スーパーヴィラン、ヒーローとのマッチでの武器の使用状況によって変化します。

陣営 XP

エリートとしてプレイする場合、プレイヤーは、プレイ中のギャングの XP を獲得します。これにより、18 および 19 ページに記載されたギャングの能力、そして、スーパーヴィランへの献身を表すコスチュームアイテムが解除されます。

アーカム・オンラインレーティング

プレイヤーのアーカム・オンラインレーティングは、「バットマン：アーカム・ビギンズ」マルチプレイモードに費やした時間とお金を表します。

アーカム・オンラインレーティングは、全陣営で獲得したレベルとプレスティージ (以下に詳細を示します) へのボーナスで構成されます。新しいプロファイルはアーカム・オンラインレーティング 1から開始となります。

全陣営で最高レベルに達すると、カスタマイズインターフェースで、プレスティージを許可するオプションが現れます。プレスティージを行うと、全陣営が 1 にリセットされ、60 ボーナスがアーカム・オンラインレーティングに加算されます。進行状況はすべてリセットされますが、たとえロックされたとしても解除済みの装備の構成はセーブされます。つまり、様々な装備とプレスティージを設定したプレイヤーは、必要なレベルまで再び進めば、同じセットを手に入れることができるのです。

ソフトウェア使用許諾契約書

本使用許諾契約書（以下「本契約」といいます）は、お客様と、12131 113th Avenue NE, Suite 300, Kirkland, WA, USAを本社所在地としてワシントン州の法律に基づき正式に設立された法人である WB Games Inc.（以下「WB Games」といいます）との間で、本書と同梱されているソフトウェアおよび当該ソフトウェアに関連するメディアならびに印刷物を全て含む、インタラクティブ娯楽商品（以下総称して「本商品」といいます）の使用に関して合意するものです。インストール、利用、プレイ、その他の方法で本商品を使用することにより、本契約の条件の制約を受けることに同意したものとみなされます。本契約の条件に同意いただけない場合は、インストール、利用、プレイ、その他の方法により本商品を使用しないでください。

使用権の許諾

WB Games はお客様に対して、本商品1個の非独占的、譲渡不可能であり、かつ取消可能な使用権を承認し、個人的な利用目的に限り、その使用を許諾します。本契約にて特に許可されていない権利は、すべて WB Games が留保するものとします。本商品は使用を許諾されるものであり、販売されるものではありません。お客様の使用許諾は、本商品の所有権を授与するものではなく、本商品の権利を販売するものと解釈されるものではありません。本商品は第三者から使用承諾を受けたフォント・ソフトウェアを含みます。このようなフォント・ソフトウェアは本商品と共にのみ使用され、本商品から他の目的で抽出することは許可されません。本商品とそのすべての複製物（すべてのタイトル、コンピューター・コード、技術、テーマ、オブジェクト、キャラクター、キャラクター名、ストーリー、対話、キャッチコピー、コンセプト、アートワーク、音楽が含まれるが、これに限定されない）におけるまたは対するすべての権利、権原、利益はWB Gamesまたはそのライセンサーが保有します。本商品はアメリカ合衆国の著作権法、国際な著作権の条約および規約、ならびにその他の法律により保護されています。本商品は特定のライセンスされた構成要素が含まれており、本契約に対する違反があった場合、WB Games のライセンサーはその権利を保護することが出来るものとします。

お客様は、次の各項目を行ってはならないものとします: (1) 本商品をそのままハードディスク、またはその他のストレージ機器に複製すること。(2) 本商品の全部または一部を頒布、貸与、リース、あるいは二次許諾すること。(3) 本商品を改変したり、本商品の派生物を作成したりすること。(4) 電話または何らかの電子的方法を使用して本商品をネットワーク上で送信すること、または許可されたネットワーク上における本商品のネットワークマルチプレイヤープレイでの過程を除き、ネット

ワーク上における本商品の使用、マルチユーザーの合意、またはリモートアクセスの合意を許可すること。(5) 非許可のステージのデザインや頒布をすること。(6) 本商品のリバースエンジニアリング、ソースコードの抽出、または何らか方法で本商品に内在するソースコード、アイデア、アルゴリズム、ファイル形式、プログラミング、相互運用インターフェースを再現または発見しようとすること。ただし、契約条項の規定に反して法律により明示的に許可される範囲であり、お客様が書面により意図する活動をWB Games に通知した場合は、この限りではありません。(7) 適用法のいずれかに違反して、WB Games から事前に別途使用許諾（WB Games は独自裁量に基づきこれを許可する場合もしない場合もあります）を得ず、本商品および本商品の複製のエクスポートや再エクスポートを行うこと、またはこれを改作すること。なお、WB Games は当該別途使用許諾に料金を課することが出来るものとします。

本契約の条件が明確に強制されない場合、WB Games は回復困難な損害を被るため、お客様は、適用法に基づき WB Games が留保するその他の救済策に加えて、保証も担保も損害の証明もなく本契約の違反に対して衡平法上の救済を充当する権利があることに同意するものとします。本契約に関して、いずれの当事者から訴訟が提起された場合、当該訴訟に勝訴した当事者は、勝訴当事者が被った訴訟に関するすべての費用、弁護士費用、およびその他の費用を相手方当事者から回収する権利を留保します。

カスタマーサポート

万一本商品に問題が発生した場合、その問題の修正に必要とされるのは、簡単な指示のみである場合があります。本商品を店舗に返却する前に、メールの場合は support@wbgames.com 宛て、電話の場合は (+44) 8708500246 より、WBIE カスタマーサービス部門までご連絡ください。弊社にご連絡いただく前に、本商品を WBIE に送付しないでください。

制限付き保証

WB Games は可能な限り、本商品が記録されたメディアは材料および製作上の欠陥がないことを、本商品の当初購入者のお客様に対して、当該当初購入の日から180日間保証します。この180日の保証期間に材料または製作上の欠陥が見つかった場合、WB Games の判断において、WB Games が無償で本商品の修理または交換を行います。本商品が在庫切れである場合、WB Games は独自の判断で本商品を相応価格の別商品と交換することがあります。当初購入者は、購入日が販売店で登録されている場合または購入者が本商品購入後180日以内であることを（WB Games が納得できるように）証明可能な場合にのみ、この保証の対象となります。

保証サービスのご利用方法:

保証サービスが必要とされる問題をsupport@wbgames.com宛てでWBIEのカスタマーサービス部門までご連絡ください。 WBIE サービス技術者が電話、またはEメールで問題を解決することができなかった場合、サービス技術者はお客様による本商品の返品を承認させていただくことができます。ご返品いただく商品は、お客様の自己責任で運賃と保険をご負担いただき、販売日の明記されたレシート、または類似する購入の証明を添付して、180日の保証期間内に以下の宛先にご送付ください。

Pole To Win Co., Ltd.
Attn: Warner Bros.
Tech Support 9th Floor,
Skypark 1 8 Elliot Place
Glasgow G3 8EP
Scotland

WB Games は、本商品の未承認の返品に関する責任は負わず、当該未承認返品された本商品を購入者様宛に返送する権利を留保します。この制限付き保証は以下の場合、適用されず無効となります: (a) 本商品の欠陥が誤用、不当な使用、不当な取り扱い、正当な使用法の無視に起因する場合。(b) 本商品が適切なプラットフォームメーカー、または WB Games によって販売、またはライセンスされていない製品（ライセンスされていないゲーム改造機や複製機、アダプター、および電源アダプターを含みますがこれに限りません）と使用された場合。(c) 本商品が（レンタルを含む）商業目的で使用された場合。(d) 本商品が改造されている、または改ざんされている場合。(e) 本商品の製造番号が変更されている、汚損している、または除去されている場合。

限定保証・免責事項

ここに明確に提示されている場合、および適用法により許可されている範囲を除いて、本商品は本契約に基づいてその他いかなる保証なしで「現状のまま」でお客様に提供されています。適用法にて許可される限りにおいて、上記の明示的限定保証は、その他すべての保証、および表明の代わりとなります。上記の限定保証に規定されている場合を除き、WB Games はその他の明示的ないし黙示的な保証、条件、またはその他の条件、継続的使用、商品性、特定目的への適合性、および法規違反の不在を含みますがこれに限らず本商品に適用されるその他すべての保証、条件、または条項の保証を否認します。国によっては特定の黙示的保証、条件、またはその他の条項の除外が許可されていないため、上記の除外はお客様に適用されない場合があります。この保証は明確な法的権利をお客様に与えるものであり、国によって異なるその他の法的権利をお客様が留保する場合があります。当該の保証において対象除外が不可能である場合、本商品に適用される当該保証は前述の180日間に限定されるものとします。

賠償責任の制限

適用法により許可されている範囲で、WB Games は以下の損害に対していかなる場合も責任を負わないものとします。本商品の所有、使用、または誤動作によって生じた (1) 直接、(2) 特別、(3) 間接、(4) 懲罰的、(5) 付加的、(6) 財産への損害、(7) 営業権の喪失、(8) コンピュータの故障、または誤動作、(9) 人身傷害 (当該の傷害が WB Games の過失によって起こった場合を除きます) 損害。WB Games が当該損害の可能性に関する勧告を受けていた場合であっても、WB Games は責任を負わないものとします。WB Games の損害賠償は、本商品を使用するための使用許諾に支払った実際の金額を超えないものとします。国によっては特定の種類の損害の制限、または除外を許可しない場合がありますので、上記の制限、または除外はお客様に適用されない場合があり、国によって異なるその他の法的権利をお客様が留保する場合があります。この場合、WB Games の損害賠償は、適用法によって許可される最大限の範囲までとします。本契約のいかなる条項も、適用法に基づいて制限または除外されることのない WB Games の損害賠償を制限、または除外するものとして解釈されるものではないものとします。

消費者たるエンドユーザー限定

本契約に含まれる保証、および損害賠償の制限、または除外は、消費者（すなわち営業過程以外で商品を取得する人）の法的権利に影響を与える、または害するものではありません。本契約に含まれる保証、救済、または損害賠償の制限、または除外は、当該制限または除外が、お客様の居住する管轄地域の法律に基づいて許可される範囲でのみ適用されるものです。

一般条項

保証の限定・免責事項、および賠償責任の制限を含む、本契約で明記された条項は、お客様と WB Games の間の合意の基本要素です。WB Games は、当該の制限なしでは採算ベースで本商品を提供することができません。当該限定保証・免責事項、および損害賠償の制限は、WB Games のライセンサー、継承者、および譲受人の利益のために効力を生じるものです。本契約は両当事者間のこの使用許諾に関する完全な合意を明記するものであり、本件に関するすべての契約締結前の合意、および表明に優先します。本契約は、両当事者による書面による署名合意によってのみ修正することができます。本契約のいずれかの条項が、何らかの理由で違法、無効、または法的強制力がないとみなされた場合、かかる条項は必要に応じて本契約の一部を構成しないものとみなし、本契約の残りの条項に影響しないものとします。ある条項が適用法によって許可される範囲で違法、無効、または法的強制力がないとみなされた場合、当該条項は法的強制力を持たせるために必要な範囲で改正されるものとします。本契約の支配言語は英語です。他の言語への翻訳版を受理した場合、当該翻訳版はお客様のご参考として頂くことのみを目的としています。カリフォルニア州法律がカリフォルニア州居住者間の契約の同意にカリフォルニア州内で執行される場合と同様に、連邦法による管轄を除き、本契約はカリフォルニア州法律に基づいて解釈され、お客様はカリフォルニア州ロスアンジェルス所在の州立裁判所および連邦裁判所の専属管轄権に同意するものとします。上記にかかわらず、WB Games はエンドユーザーに対し、かかるエンドユーザーが居住する管轄の裁判所にて訴訟を提起する権利を留保します。

BATMAN: ARKHAM ORIGINS software © 2013 Warner Bros。Entertainment Inc. 開発： WB Games MontréalおよびSplash Damage。Unreal® Engine、 copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal TechnologyおよびPowered by Unreal TechnologyロゴはEpic Games, Inc.の商標または登録商標です。Telemetry Performance Visualizer使用。Copyright (C) 2009-2013 by RAD Game Tools, Inc. 当ソフトウェア製品にはAutodesk® Scaleform® software, © 2013 Autodesk, Inc.が含まれています。

とすべてのキャラクター、キャラクターの肖像、および関連要素は DC Comics © 2013 の商標です。全権保有

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s13)

DOLBY DIGITAL

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

SCALEFORM

This software product includes Autodesk® Scaleform® software,
© 2013 Autodesk, Inc.

All Rights Reserved.

UNREAL TECHNOLOGY

Unreal® Engine, copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc.

TELEMETRY

Uses Telemetry Performance Visualizer. Copyright (C) 2009-2013 by RAD Game Tools, Inc.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS